

PENGARUH MEDIA ANIMASI KARTUN PADA ZAMAN DAHULU DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PEMBELAJARAN TEKS CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 JIRAK JAYA

Zazmil Tajiri¹, Dessy Wardiah², Muhammad Ali³

Zazmiltajiri04@mail.com¹, dessywardiah77@mail.com², aliakila62@gmail.com³

Universita PGRI Palembang^{1,2,3}

Abstrak-- Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis (1) pengaruh media animasi kartun pada zaman dahulu terhadap pembelajaran teks cerita fantasi; (2) pengaruh motivasi belajar terhadap pembelajaran teks cerita fantasi; dan (3) pengaruh media animasi kartun pada zaman dahulu dan motivasi belajar terhadap pembelajaran teks cerita fantasi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode Eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Jirak Jaya. Teknik pengumpulan data menggunakan Tes Angket dan Dokumentasi. Uji validitas menggunakan Validitas Corrected Item-Total Correlation, sedangkan uji reabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji anova dua jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Hasil penelitian pengaruh animasi kartun pada zaman dahulu terhadap pembelajaran teks cerita fantasi diperoleh nilai sig motivasi belajar sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 diterima; (2) Hasil penelitian motivasi belajar terhadap pembelajaran teks cerita fantasi diperoleh nilai sig pendekatan sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 diterima; (3) Hasil penelitian animasi kartun pada zaman dahulu dan motivasi belajar terhadap pembelajaran teks cerita fantasi diperoleh nilai sig interaksi pendekatan dan motivasi belajar sebesar $0,214 > 0,05$ maka H_0 ditolak.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Teks Cerita Fantasi, Animasi Kartun.

Abstract-- This study aimed to determine and analyze (1) the effect of cartoon animation media on the learning of fantasy story text; (2) the effect of learning motivation on the learning of fantasy story text; and (3) the effect of cartoon animation media and learning motivation on the learning of fantasy story text. This research is a quantitative research with experimental method. This research was conducted at SMP Negeri 1 Jirak Jaya. Data collection techniques using Questionnaire Tests and Documentation. The validity test uses Corrected Item-Total Correlation validity, while the reliability test uses Cronbach's Alpha. Prerequisite test analysis using normality test, homogeneity test and two-way anova test. The results showed that: (1) The results of the research on the effect of cartoon animation in ancient times on the learning of fantasy story text obtained a sig value of learning motivation of $0.000 < 0.05$, so H_0 is accepted; (2) The results of the research on learning motivation on the learning of fantasy story text obtained a sig value of $0.000 < 0.05$, so H_0 is accepted; (3) The results of the research on cartoon animation in ancient times and learning motivation on the learning of fantasy story text obtained a sig value of the interaction of approach and learning motivation of $0.214 > 0.05$, so H_0 is rejected.

Keywords: Learning motivation, fantasy story text, cartoon animation.

Article Submitted: 11-07-2023 Article Accepted: 07-08-2023 Article Published: 25-08-2023

Corresponden Author: Zazmil Tajiri E-mail: Zazmiltajiri04@mail.com

DOI: <http://dx.doi.org/10.31851/pembahsi.v13i2.200030>

PENDAHULUAN

Istilah Peadagogie dan Peadagogiek: Pendidikan dapat dipahami melalui dua istilah, yaitu "peadagogie" yang bermakna pendidikan, dan "peadagogiek" yang bermakna ilmu

pendidikan. Dalam hal ini, "pedagogie" mengacu pada konsep pendidikan sebagai praktiknya, sedangkan "peadagogiek" mengacu pada ilmu yang mempelajari

tentang pendidikan itu sendiri. (Sukarjo & Komarudin, 2009)

Proses Belajar: Gagne dalam (Djamara & Zain, 2010) menggambarkan belajar sebagai suatu proses di mana organisasi atau individu mengalami perubahan perilaku akibat pengalaman. Proses pembelajaran mencakup interaksi antara guru dan pelajar, yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran.

Kompetensi Pembelajaran Abad ke-21: Pembelajaran di abad ke-21 menuntut adanya kompetensi seperti kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta kemahiran dalam menggunakan informasi, media, dan teknologi (melek informasi, media, dan TIK). (Effendi & Wahidy, 2019)

Tantangan dalam Pembelajaran: Meskipun tujuan pembelajaran yang diharapkan adalah penting, terdapat tantangan di lapangan, khususnya dalam konteks SMP Negeri 1 Jirak Jaya. Tantangan tersebut meliputi kurangnya semangat dan konsentrasi siswa akibat tanggung jawab tambahan mereka di luar sekolah.

Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran: Penggunaan media animasi kartun dalam pembelajaran teks

cerita fantasi dianggap sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Pentingnya Inovasi dalam Pembelajaran: Penelitian ini berupaya untuk menerapkan media animasi kartun pada zaman dahulu sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran teks cerita fantasi. Tujuan dari inovasi ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan mencari solusi atas tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Pemilihan Lokasi Penelitian: SMP Negeri 1 Jirak Jaya dipilih sebagai lokasi penelitian karena selain memiliki akreditasi "B," belum ada penelitian sebelumnya yang melakukan penelitian serupa tentang pengaruh media animasi kartun pada zaman dahulu terhadap pembelajaran teks fantasi di sekolah tersebut.

Rumusan Masalah dalam jurnal ini :

- a. Apakah terdapat pengaruh media animasi kartun pada zaman dahulu terhadap pembelajaran teks cerita fantasi?
- b. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap pembelajaran teks cerita fantasi?

c. Apakah terdapat pengaruh antara media animasi pada zaman dahulu dan motivasi belajar terhadap pembelajaran teks cerita fantasi?

Tujuan dari jurnal ini adalah:

- a. Mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi kartun pada zaman dahulu terhadap hasil pembelajaran teks cerita fantasi.
- b. Mengetahui apakah motivasi belajar mempengaruhi hasil pembelajaran teks cerita fantasi.
- c. Mengetahui apakah terdapat pengaruh bersama antara penggunaan media animasi pada zaman dahulu dan motivasi belajar terhadap hasil pembelajaran teks cerita fantasi.

Dengan melihat pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah, jurnal ini bertujuan untuk menyelidiki dampak penggunaan media animasi kartun pada zaman dahulu dan motivasi belajar terhadap pembelajaran teks cerita fantasi. Hasil dari jurnal ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas penggunaan media animasi dan pentingnya motivasi dalam meningkatkan pembelajaran teks cerita fantasi di konteks yang diteliti.

METODE

Metode Penelitian yang akan digunakan dalam jurnal ini adalah metode eksperimen dengan desain factorial 2×2 . Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi terkendali. Penelitian ini melibatkan tiga variabel, yaitu variabel bebas, variabel moderator, dan variabel terikat.

Variabel Bebas:

- a. Pembelajaran menggunakan media animasi kartun pada zaman dahulu (X1)
- b. Pembelajaran konvensional (X2)

Variabel bebas adalah faktor yang akan diuji dalam penelitian ini. Dua jenis pembelajaran akan dibandingkan, yaitu pembelajaran menggunakan media animasi kartun pada zaman dahulu dan pembelajaran konvensional.

Variabel Moderator:

- a. Motivasi tinggi (Y1)
- b. Motivasi rendah (Y2)

Variabel moderator adalah faktor yang mempengaruhi hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Dalam penelitian ini, motivasi siswa akan diuji sebagai variabel moderator, dengan mengelompokkan siswa menjadi dua kelompok berdasarkan tingkat motivasi, yaitu tinggi dan rendah.

Variabel Terikat: Pembelajaran teks cerita fantasi. Variabel terikat adalah variabel yang menjadi fokus penelitian dan diukur untuk melihat pengaruh dari variabel bebas dan moderator terhadapnya. Dalam penelitian ini, variabel terikat adalah hasil pembelajaran teks cerita fantasi.

Metode eksperimen dengan desain factorial 2×2 memungkinkan peneliti untuk menguji pengaruh dari dua faktor bebas (pembelajaran menggunakan media animasi kartun pada zaman dahulu vs. pembelajaran konvensional) dan dua tingkat variabel moderator (motivasi tinggi vs. motivasi rendah) terhadap variabel terikat (hasil pembelajaran teks cerita fantasi). Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan pemahaman tentang pengaruh dari penggunaan media animasi kartun dan motivasi siswa terhadap pembelajaran teks cerita fantasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang dilakukan penulis di peroleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Data Pre Test dan Post Test

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	846.510 ^a	3	282.170	55.036	.000
Intercept	377504.233	1	377504.233	73629.928	.000
pendekatan	743.458	1	743.458	145.007	.000
motivasi	84.508	1	84.508	16.483	.000
pendekatan * motivasi	8.081	1	8.081	1.576	.214
Error	333.258	65	5.127		
Total	379616.000	69			
Corrected Total	1179.768	68			

a. Motivasi Belajar:

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel di atas, nilai signifikansi (sig) untuk variabel motivasi belajar adalah 0,000 yang lebih kecil dari tingkat signifikansi (α) 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi secara signifikan lebih baik dalam pembelajaran teks cerita fantasi daripada siswa yang memiliki motivasi rendah. Hasil ini menegaskan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil pembelajaran teks cerita fantasi. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik dalam konteks ini.

b. Pendekatan:

Dari analisis data pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (sig) untuk variabel pendekatan sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi (α) 0,05. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima, menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan pembelajaran melalui animasi kartun pada zaman dahulu secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional pada pembelajaran teks cerita fantasi. Hasil ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi kartun pada zaman dahulu memberikan hasil pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran teks cerita fantasi dibandingkan dengan pendekatan konvensional.

c. Interaksi antara Motivasi Belajar dan Pendekatan:

Hasil analisis data pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) untuk interaksi antara variabel motivasi belajar dan pendekatan adalah 0,214, yang lebih besar dari tingkat signifikansi (α) 0,05. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dan media animasi kartun pada zaman dahulu

terhadap pembelajaran teks cerita fantasi. Hasil ini menunjukkan bahwa interaksi antara motivasi belajar dan pendekatan pembelajaran tidak berdampak signifikan pada hasil pembelajaran teks cerita fantasi. Hal ini berarti, meskipun pendekatan pembelajaran menggunakan media animasi kartun pada zaman dahulu lebih baik dalam pembelajaran teks cerita fantasi, tidak ada interaksi yang signifikan dengan tingkat motivasi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengaruh Animasi Kartun pada Zaman Dahulu terhadap Pembelajaran Teks Cerita Fantasi: Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis H_a diterima, yang artinya siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi secara signifikan lebih baik dalam pembelajaran teks cerita fantasi daripada siswa yang memiliki motivasi rendah. Penggunaan media animasi kartun pada zaman dahulu dalam pembelajaran teks cerita fantasi berkontribusi secara positif terhadap peningkatan hasil pembelajaran siswa dengan motivasi belajar yang tinggi.

2. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Pembelajaran Teks Cerita Fantasi: Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis Ha diterima, yang artinya siswa yang mendapatkan pembelajaran melalui animasi kartun pada zaman dahulu secara signifikan lebih baik dalam pembelajaran teks cerita fantasi daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Penggunaan media animasi kartun pada zaman dahulu membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran teks cerita fantasi dibandingkan dengan pendekatan konvensional.
3. Pengaruh Antara Animasi Kartun pada Zaman Dahulu dan Motivasi Belajar terhadap Pembelajaran Teks Cerita Fantasi: Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis Ha ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dan penggunaan media animasi kartun pada zaman dahulu terhadap pembelajaran teks cerita fantasi. Artinya, faktor motivasi belajar tidak memodifikasi pengaruh dari penggunaan media animasi kartun

terhadap pembelajaran teks cerita fantasi.

Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi kartun pada zaman dahulu secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan hasil pembelajaran teks cerita fantasi, terutama bagi siswa dengan motivasi belajar tinggi. Meskipun motivasi belajar dan penggunaan media animasi kartun berdampak positif secara terpisah, namun tidak memiliki interaksi yang signifikan dalam pengajaran teks cerita fantasi. Hasil ini memberikan wawasan penting bagi pendekatan pembelajaran dalam mengembangkan metode yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran teks cerita fantasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*

Program Pascasarjana Universitas

PGRI Palembang, 125–129.

<https://jurnal.univpgri->

[palembang.ac.id/index.php/Prosidin](https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidin)

[gpps/article/view/2977/2799](https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidin/gpps/article/view/2977/2799)

Sukarjo, & Komarudin. (2009). *Landasan*

Pendidikan : Konsep dan

Aplikasinya. Rajawali Pers.